Das Spectrum-User-Club Magazin

"Bild der Spectrum-Clubleitungen"
(Entstanden auf dem
Spectrum-Treffen in Gladbach)

Highlights diesen Monat :

- Basic-Kurs
- Neue Software
- Erste Demos der Enlight ´97
- Exclusiv "Citadel"-Preview

AUSGABE
11
(164)
November '97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Back to Basic	11
Vorwort	3	SUC-SESSION zum nachbestellen	14
Leserecke	4	Programmtests	15
Diskussion im Internet	8	Tips + Tricks	17
News in Kürze	9	Demo-Ecke	18
CITADEL Exklusiv Preview	10	Weihnachten bei SINTECH	20

Da wir durch das Specci-Treffen etwas in Zeitnot geraten sind, können wir diesen Monat nur 20 Seiten präsentieren. Wir brauchen eure Artikel, das geht schneller als selber schreiben!

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Rainäckerstr. 4, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich, ab 1998 2-monatlich mit Diskette
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung des Clubs, die SUC-SESSION als Clubheft kostet DM 5,00 pro Ausgabe (1998: DM 10,00) oder im Abo 12 (6) Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, 02161/571141
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

MAXI-VORWORT

Hallo Leute,
die Besucher des Spectrum-User-Treffens möchte ich an dieser Stelle erstmal herzlich grüßen, den diese erhalten dieses Heft als erste. Clevererweise haben wir also wieder das Erscheinungsdatum dieses Heftes auf den Termin des Spectrum-Treffens gelegt um eine Menge Porto zu sparen. Noch eine Meldung an alle, die die SUC-SESSION nicht regelmäßig lesen: MAN KANN DAS HEFT ABONNIEREN. Wie das geht steht auf Seite 2.
Tja, diesmal war ich also wieder fast auf mich alleine gestellt, um dieses Heft zu gestalten, Fred hat dafür sämtliche Organisation des User-Treffens übernommen. Zudem ist Fred nun auch umgezogen, seine neue Telefonnummer steht bei Hardware-Fragen auf Seite 2.
Wir haben diesen Monat also wieder buntgemischtes aus allen Richtungen, aber eine Meldung will ich hier im Vorwort unterbringen.
Erfahrungsgemäß laufen zum Jahresende viele Abos aus. Einige werden schon bemerkt haben, daß der SUC eine neue Kontonummer hat (siehe Seite 2). Ich möchte also alle bitten, die das Abo verlängern, auf dieses neue Konto zu überweisen. Dieses Konto bei der Bank 24 ist nämlich Gebührenfrei, im Gegensatz zu normalen Konten wo pro Buchung ein Betrag berechnet wird. Bei der Landesgirokasse zahlten wir bisher 0,40 DM pro Buchung, also bei 50 Jahresbeiträgen rund 20,00 DM im Jahr. Diese Kosten können wir uns sparen, wenn ihr auf das neue Konto überweist. Selbst ein Dauerauftrag läßt sich leicht abändern. Ich bitte euch das im Interesse des Clubs zu tun, den vermutlich werden wir uns im nächsten Jahr eh schon finanziell schwerer tun, da die Post ja wieder aufgeschlagen hat. Selbstverständlich kommen auch alle Überweisungen an die alte Kontonummer noch an. Dieses Konto bleibt das Konto der Fa. Sintech und somit ebenfalls in meiner Hand.
Zur Änderung im nächsten Jahr: Wir haben bis jetzt erschreckend wenig Nachricht, für welches System ihr nächstes Jahr eine Diskette haben wollt. Wir planen zwar wieder eine Postkartenaktion im Dezember, die solltet ihr aber dann wirklich alle mitmachen. Wer Angst hat, dies zu vergessen, schreibt lieber gleich sein hauptsächlich benutztes Disk-System an uns oder ruft kurz an. Wir werden im nächsten Jahr erst wieder im Februar erscheinen, bis dahin müssen wir Antwort haben, sonst gibt es eine Kassettenversion. Es wird sich noch zeigen, ob wir die Kassettenversion wirklich zum gleichen Preis anbieten können, schließlich kostet sie ja doppelt Porto. Wir empfehlen also jedem, sich endlich ein Disk-System zuzulegen. Beta-User müssen nichts befürchten, unsere Cover-Disk wird auch in diesem Format erscheinen. Wer sich also bisher nicht entscheiden konnte, der hat jetzt einen triftigen Grund sich eine Floppy zuzulegen. Bei SINTECH gibt es noch verschiedene Systeme. Alle Fragen zu diesem Thema beantworten wir gerne. So eine Fusion muß gut geplant sein. Wir sind keine Profis, sicherlich wird sich das ein- oder andere Problem erst noch im nächsten Jahr zeigen. Aber das lassen wir auf uns zukommen.
Ein Problem haben wir mit der Post. Wenn wir die SUC-SESSION mit der Diskette wegschicken, dann ist es keine Büchersendung mehr und kostet darum 3,00 DM statt bisher 1,10 DM. Schicken wir die SUC-SESSION wie bisher als Büchersendung und die Diskette hinterher, kostet es nur 2,20 DM, was durchaus im Rahmen läge aber ein zusätzlicher Aufwand ist. Da macht sich die Post also lieber mehr Arbeit. Eine dritte Möglichkeit wäre das Versenden als Infopost, wofür wir allerdings eine bestimmte Menge Abonnenten brauchen würden, wobei jetzt ja noch nicht klar ist, wieviele im nächsten Jahr dabei sein werden (abgesprungen ist bis jetzt noch keiner, aber Neuzugänge gibt es schon). Eine weitere Variante ist die Versendung vom Ausland aus, wobei wir alles vorbereiten und dann als Paket ins Ausland schicken, von wo aus dann alles versendet wird. Naheliegend wäre dabei Österreich, wo ja Leszek wohnt. Also, wir werden sicherlich die günstigste Lösung finden und hoffentlich eine Preiserhöhung vermeiden können. Je mehr Mitglieder dabei hinter uns stehen, umso leichter tun wir uns dabei.
Macht alle mit!

Euer Thomas

LESERECKE

Ich dachte schon, nach einem Leserbrief-starken Monat folgt wohl immer ein schwacher, aber dann kamen die Briefe doch so langsam und diesmal sind es mal ganz andere die schreiben:

Roelof Koning aus Groningen/Holland schreibt:
Lieber Thomas & Fred,
ich werde es leider nicht zum Internationalen-Spectrum-Treffen dieses Jahr schaffen. Nicht nur die Entfernung (du weißt es sind hin- und zurück insgesamt 1400 km) verhindert meine Anwesenheit, aber es wird in dieser Zeit ebenfalls ein Treffen in Houten/Holland stattfinden. Ich denke die Pflicht ruft mich um dort zu sein.
Da ich weiß, wie wichtig die Treffen in Deutschland sind und es für Dich ja eine Art "Test" ist, tut es mir besonders leid, daß ich nicht kommen kann. Deshalb schreibe ich diesen Brief um Dich aufzumuntern die gute Arbeit weiter zu machen.
Was ich in der SUC-SESSION vermisse ist ein Artikel über die Struktur der MB02+ Disks. Ist es ein Geheimnis oder denkt jemand das dies für Nicht-MB02-User uninteressant wäre? Ich könnte natürlich selbst Untersuchungen anstellen, müßte aber dieses Projekt vor mir herschieben, weil ich, wie viele von uns, sehr wenig Zeit für das Computer-Hobby aufbringen kann.
Roelof

Hallo Roelof, schön nach so langer Zeit wieder von Dir zu hören. Auch wenn Du nicht kommen kannst, hoffen wir doch auf Besuch aus Holland. Schließlich haben wir unser Treffen schon sehr früh angekündigt, schade wenn jetzt doch noch gleichzeitig ein Termin in Houten stattfindet.
Bisher hatte noch keiner nach der Struktur der MB02+ Disketten gefragt, auch kein MB02+ User. Auch ich habe keine Informationen, kann diese aber bestimmt bekommen und in der SUC-SESSION veröffentlichen.

Eine Frage zwischendurch stellte Claus Jahn:
In welchem Format sollte man bevorzugt Artikel einsenden?

Wir können fast alles verarbeiten. Ausgedruckte Texte können wir einscannen, an PC Formaten fast alles einlesen, da uns WORD PERFECT 6.0 zur Verfügung steht. Auf dem PC wären DOS Texte aber sicherlich am sinnvollsten, da wir die Texte fast immer auf den Spectrum zum Ausdruck zurückkonvertieren. Auf dem Spectrum wäre Wordmaster-Format am besten, ansonsten Tasword 2. Wir haben aber auch ein Konvertierungsprogramm von Tasword 3. Andere Textverarbeiter lassen sich sicherlich auch einlesen, aber zumindest Tasword 2 hat ja wohl jeder. Am meisten Arbeit machen uns handgeschriebene Texte, aber auch die bekommen wir gern (zumal wir beim Texte erfassen ja auch Unterstützung haben, gell Sandra!).

Hallo Thomas!!
Vielen Dank für Deine aufmunternden Worte bezüglich unserer "etwas anderen" Artikel. Wie Du ja sicherlich verstehst, sind Adventurelösungen eine ziemlich aufwendige Sache und man muß viel in Unterlagen kramen, wenn es mal wieder nicht weiter gehen will. Aber man macht sowas ja gerne und es ist immer wieder eine Freude, wenn man ein Programm besiegt hat. Der Aufwand, den man dazu betreibt, ist aus unseren Augen sicherlich gerechtfertigt. Also wollen wir hoffen, daß es bei uns nun bald wieder in den alten Bahnen läuft, damit wir wieder die eine oder andere Lösung veröffentlichen können. In Arbeit haben wir genug Programme. Ganz besonders gut am letzten Info fand ich die Themenvielfalt. Da ist bestimmt für jeden etwas dabei. Leider muß man feststellen, daß am Clubinfo aber nicht jeder mitarbeitet. Wenn man die Clubzeitung so durchblättert, sind es meist dieselben Leute, die mehr oder weniger aktiv an der Gestaltung der Clubzeitung mitmachen. Das finde ich eigentlich schade. Hubert und ich sind nämlich der Meinung, daß das nicht so zu sein bräuchte. Dazu vielleicht an dieser Stelle

ein paar Gedanken. Wenn man in einem Computerclub ist, hat man doch normalerweise vor, etwas mehr aus seinem Hobby zu machen (denken wir jedenfalls). Nun heißt unser Hobby ja Spectrum und nicht Konsum. Leider sind einige unserer Clubmitglieder bisher immer nur Konsumenten gewesen. Das sollte nicht so sein. Aber vielleicht steckt ja auch etwas anderes dahinter. Sicherlich sind es beim einen oder anderen Hemmungen, etwas von sich zu geben, das dann vielleicht auch noch veröffentlicht wird. Dahinter steckt dann oft die Angst, daß das, was man geschrieben hat, nicht aktuell oder vielleicht auch falsch sein kann. Aktualität ist bei einem Computer, den es eigentlich schon seit Jahren nicht mehr gibt, immer relativ. Es gibt immer wieder Leute, die schon jahrelang dabei sind und doch noch eine Information suchen, die es vielleicht im Jahre 1985 mal gegeben hat. Was die Angst vor Fehlern betrifft, so kann das auch was Gutes haben. Angenommen es schreibt einer in einem Beitrag etwas das falsch ist, dann kann das auch positiv sein. Vielleicht fählt sich ja ein bisher passives Mitglied dazu aufgefordert, seinen Senf dazu abzugeben und schon haben wir einen Artikel eines bisher unbeteiligten Konsumenten. Ein Anfang ist bei diesem User dann auch schon gemacht und vielleicht sieht er nun, daß es gar nicht so schwierig ist, etwas zum Clubinfo beizutragen. Vielleicht sollten wir uns alle mal das durch den Kopf gehen lassen. Soviel dazu.
Nun aber Schluß für heute. Nochmals vielen Dank für Dein Verständnis und mach weiter so. Der Spectrum und unser Club sollen ja noch lange ein Ort der Begegnung und des Erfahrungsaustausches sein.
In diesem Sinne, viele Grüße aus dem eiskalten Bayern
Harald

Ich kann Harald nur voll und ganz zustimmen. Sicher freuen wir uns über jedes Mitglied, auch passiver Art. Mitzumachen ist keine Pflicht, aber manchmal auch keine große Hürde. Die Leserbriefecke z.B. ist für alle da und wer hat nicht mal eine kleine Frage? Wir wollen auch wissen, das ihr noch dabei seid, euch mit dem Specci beschäfigt. Nur damit ihr Papier zum Feuer machen habt, geben wir uns nicht solche Mühe mit der SUC-SESSION. Wenn Falschaussagen helfen, von euch Post zu bekommen, dann mache ich eben welche:
Der Spectrum hat 256 Farben, eine Auflösung von 256x199 Pixeln und 4-Kanal Sound (in Stereo). Außerdem 7 MHZ und kann nur auf Schallplatten abspeichern...

Karl Berger, unser Mitglied aus Frankreich hat sich auch gemeldet:
Ich habe ein paar Probleme mit meinem +D. Einige abgespeicherte Files lassen sich auf einmal nicht mehr laden. Woran könnte das liegen? Außerdem suche ich ein Programm, mit dem man Disketten kopieren kann, ohne ein zweites Laufwerk zu benutzen. Wer kann helfen?

Ich habe kein +D, kenne das Fileproblem also nicht. Spontan fällt mir dazu ein: Altes Laufwerk, alte Diskette, Magnet in der Nähe, Diskette beim Spannungabfall im Laufwerk gelassen. Wer hat noch weitere Ideen und wer kann Karl mit dem Programm weiterhelfen? Die Adresse: Karl Berger, Prof. au C.A.R.E.L., L'ecluse, F-17150 St. Bonnet, Frankreich.

Von einem Nicht-Mitglied erhielten wir folgenden Hilferuf:
Lieber Computerfreund, lieber Thomas,
eine unkonventionelle Nachricht, aber ich hoffe, als ehemaliger Spectrum-Nutzer darf ich das wohl so machen.
Da ich schon lange vom Spectrum "weg bin" mußte ich mir von einem der "Alten Kameraden" erzählen lassen, daß es einen wunderbaren Spectrum-Emulator gibt, der sogar das Disciple/Plus D-Interface emuliert, das ganze auf dem PC wohlgemerkt. Irgendwann habe ich dann auch eine Demo-Version davon erhalten, die aber nicht ganz sauber war, sprich: es fehlten alle Dokumentationen.
Bevor ich mich nun daran mache, nach der Vollversion des Emulators Ausschau zu halten, hätte ich natürlich gerne Kontakt zu einem - mit dem Emulator Erfahrenen - aufgenommen, damit ich über alle Vor- und Nachteile dieses Emulators von G.Lunter Bescheid weiß.
Vielleicht wäre es möglich, daß Sie mir mit einer Adresse eines solchen Anwenders helfen könnten? Sollte das nicht der Fall sein, so meine Frage, ob Sie nicht meine Bitte um Hilfe in Ihrem Clubmagazin veröffentlichen könnten, damit sich eventuell einer der "Erfahrenen" mit

mir persönlich in Kontakt setzt.
Mit ganz herzlichen Gräßen
Karl-Heinz Meander, Am Schloßberg 19, 92366 Hohenfels, Tel.: 09472 609, Fax ab 20.00 bis ca. 23.00 Uhr abends.

Einige von Euch werden sich vielleicht noch an Karl-Heinz erinnern. Vor einigen Jahren war er noch ein sehr aktives Mitglied im SUC-Wuppertal. Nun, wir haben ja einige Emulator-User und auch Programmierer im Club. Vielleicht kann jemand Karl-Heinz weitere Auskünfte geben, einiges haben wir schon telefonisch geklärt. Sicherlich wäre Karl-Heinz auch einer für den Club, den jeder der sich mit dem Spectrum beschäftigt, egal ob Original oder Emulator, findet bei uns sicherlich interessantes. Wir würden auch eine Emulator-Ecke einrichten, es müßte sie nur jemand schreiben.

Liebe SUC-SESSION-Macher,
leider kann ich mangels ausreichender eigener "Fachkenntnisse" zur SUC-SESSION keinen Beitrag leisten, der für andere SUC-Mitglieder von Nutzen wäre. Vielleicht kann ich aber durch meine folgenden mehr oder weniger einfältigen Fragen zur Füllung der SUC-SESSION doch etwas Hilfe leisten.
Ich besitze einen Spectrum +2A mit +D-Interface und einem NEC-Laufwerk, aber leider lassen sich - aus welchen Gründen auch immer - ein Teil der Programme nicht auf Diskette übertragen. Andererseits ist das Laden von Bandcassetten oft sehr frustrierend, wenn mehrere Ladeversuche letztendlich ergebnislos bleiben, oder wenn zwar das Programm korrekt geladen wurde, aber dann beim ersten Tastendruck bzw. Joystickbewegung abstürzt, oder wenn es erfreulicherweise nicht sofort abstürzt, zunächst das Basic-Listing zeigt und erst nach Eingabe von RUN schließlich doch abstürzt oder bestenfalls die Fehlermeldung NONSENSE IN BASIC bringt. An der Justierung des Cassettenrekorders liegt es nicht, da andere Programmevom selben Bank korrekt geladen werden und fehlerfrei laufen. Selbst wenn solche Programme ish mit dem +D-System auf Diskette übertragen lassen, verhalten sie sich beim nachfolgenden Laden von Diskette ebenfalls wie vorstehend beschrieben.
Ich besitze den Spectrum +2A schon mehrere Jahre, aber dieser Frust ist mit ein Grund, weshalb ich mich bisher relativ wenig mit ihm beschäftigt habe, und wenn nicht unsere Enkel, die des öfteren einen Teil ihrer Ferien bei uns verbringen, immer wieder gern auf dem Spectrum spielen möchten, hätte ich ihn wahrscheinlich schon ganz aufgegeben. Trotzdem habe ich inzwischen mit Hilfe von SUC-SESSION-Hardware-Beiträgen und SINTECH den Erweiterungsport um- und die ROM-128k/+3 Umschaltung eingebaut, in der Hoffnung, die geschilderten Probleme würden sich zumindest verringern, doch weit gefehlt. Ich habe deshalb an die Experten im Club folgende Fragen:
1. Es gibt meines Wissens mehrere Möglichkeiten, Programme von Bandcassetten zu laden: jeweils mit LOAD"" in 48k-Basic, 128k-Basic und +3-Basic und außerdem mit dem sogenannten TAPE-LOADER der Systeme 128k und +3. Frage a) Ist es für ein erfolgreiches Laden gleichgültig, nach welcher der verschiedenen Methoden ein Ladeversuch unternommen wird? b) Ist eine dieser Methoden geeignet, jede Art von Programmen zu laden bzw. c) welche Methode ist bei welcher Programmart zu verwenden? d) Kann ein 128k Programm auch im 48k-Modus geladen werden und umgekehrt? e) Ist davon auszugehen, daß manche Programme (auch kommerzielle) so stümperhaft geschrieben sind, daß sie schon bei einer falschen Tastenbedienung mangels ausreichender Fehlerabfrage abstürzen? f) Oder gibt es andere, von mir bisher nicht in Erwägung gezogene Gründe für solche Lade-Pannen?
2. Wie kommt man vom 48k-Modus ins 128k- bzw. +3-Basic ohne RESET oder Aus- und Einschalten?
3. Welche Unterschiede gibt es zwischen 48k-, 128k- und +3-Basic-Syntax?
4. Wie kann ich feststellen, ob ich ein Programm im 48k-, 128k- oder +3-Modus laden muß?
5. Kann ich mit Hilfe eines entsprechenden Adapters den Sinclair-Metallpapierdrucker bzw. den damit kompatiblen Alphacom-Thermopapierdrucker am Druckerport des Spectrum +2A betreiben?
6. Wo kann ic Schaltbilder und Platinen-Layouts des Spectrum + (48k Issue 3B) und des Spectrum +2A (AMSTRAD 1988, Issue 1) bekommen? Falls mir jemand die Kopien schicken kann, ersetze ich gern die Unkosten.
7. Wo kann ich die Pin-Belegungen der 3 Steckverbinder (zum Spectrum, Laufwerk und

Drucker) des Datel +D-Interfaces bekommen? Wäre evtl. ein Abdruck in der Hardware-Ecke der SUC-SESSION möglich?
8. Ichhabe die Kontakt-Belegung des Erweiterungsports des Spectrum +2A nach der Anleitung in der SUC-SESSION 5/96, Seite 12 abgeändert, damit ich den FIXIT-Adapter weglassen kann. Nach der Anleitung ist der untere 4. Kontakt mit +12 Volt zu verbinden. Bei einem Vergleich mit der Kontaktbelegung des Spectrum+ (48k) habe ich jedoch festgestellt, daß das +D-Interface von dort aber den entsprechenden Kontakt nur mit +9V versorgt wird. Fährt die um mehr als 30% höhere Spannungsversorgung durch den Spectrum +2A nicht auf Dauer zu einer Überlastung des +D-Interfaces?
9. Fragen zu dem tschechischen Spiel "Kliatba Noci":
a) Gibt es inzwischen eine Übersetzung der unter den Screens erscheinenden, wechselnden Texte in Deutsch oder Englisch (ggf. Abdruck in SUC-SESSION)?
b) Nach der Spielanleitung kann mit SYMBOL SHIFT + ENTER das Spiel beendet werden. Damit wird aber nur der edle Ritter gekillt. Eine Rückkehr an den Spielbeginn oder ins Basic wird damit nicht bewirkt?
Damit nun genug der quälenden Fragen. Zum Schluß herzlichen Dank an alle SUC-Mitglieder die immer wieder viel Zeit und Mühe aufwenden, um den unbedarften Anfängern auf die Sprünge zu helfen.
Herzliche Grüße Adolf Becherer

Ich werde hier versuchen, die Fragen soweit möglich zu beantworten. Wo ich nicht weiter weiß, oder vielleicht falsch liege, hoffe ich auf die Hilfe der Leser, die weiterhelfen oder mich korrigieren.
1) Es gibt 48k und 128k Programme. 48k Programme können auch im 128k Modus funktionieren, aber dies ist nicht immer so. 128k Programme laufen keinesfalls im 48k Modus, klar, der Speicher ist zu klein. Die Programme sollten also im jeweils richtigen Modus geladen werden, welcher das ist steht zumeist in der Programmanleitung. Der TAPE-LOADER gehört zum 128k Modus und ersetzt nur die entsprechenden Befehle. Es gibt aber eine Methode, die auf jeden Fall immer richtig ist: In den 128k Modus gehen, USR 0 eintippen (Enter) und schon ist man im 48k Modus, hat aber weiterhin die 128k Speicher geöffnet. Nun geht fast jedes Programm, bis auf einige wenige 128k Programme die eine Modus-Abfrage haben und die Fehlermeldung "ZU WENIG SPEICHER" oder ähnliches bringen.
Sicher gibt es auch stümperhafte Programme. Für den Spectrum wurden bestimmt ca. 20.000 Programme und noch mehr Privat-Software geschrieben. Da ist auch eine Menge Schrott dabei.
2) Meines Wissens gibt es keine Möglichkeit, nur andersrum.
3) Der 128k Syntax hat einige zusätzliche Befehle im Gegensatz zum 48k. Dies sind der Soundbefehl PLAY, das SPECTRUM Kommando zum wechseln in 48k und die LOAD, SAVE und VERIFY-Befehle, die für die RAMBANK mit "!" versehen werden. Ebenso ist es mit dem +3-Basic, aber die RAMBANK-Befehle sehen anders aus. Hier wird bei dem Programmnamen etwas eingefügt, so das der LOAD-Befehl z.B. so aussieht: LOAD "M:Programmname". Gleiche Befehle gibt es noch für Tape und +3 Disc.
4) Feststellen kann man das eigentlich nur, wenn man das Programm näher untersucht, z.B. auf Befehle die die RAMBANK wechseln oder einfach wenn man die Programmlänge abschätzt (nach 41k ist für den kleinen Spectrum nun mal Ende). Ansonsten gilt eben ausprobieren. Bei Originalen hilft die Anleitung.
5) Meines Wissens nicht.
6) Wer hilft?
7) Wir werden uns damit in der Hardware-Ecke befassen. Kann uns jemand dazu Material schicken?
8) Fred ist im Moment nicht greifbar, daher kann ich keine genaue Erklärung liefern. Aber wir haben die Schaltung in vielen Spectrums mit +D eingebaut, bisher ohne Folgen für die +D's, zumal: Das Fixit macht ja nichts anderes.
9) Die Texte im Spiel sind nur Bemerkungen zum aktuellen Screen, z.B. eine Lampe, Türe abgeschlossen, Tür geöffnet, Argh!, Ugh!, Uff...man braucht diese Bemerkungen nicht, um das Spiel zu spielen. Wer es trotzdem genau wissen möchte, dem kann ein kleines Wörterbuch DEUTSCH-TSCHECHISCH oder für dieses Spiel besser DEUTSCH-SLOWAKISCH helfen. Das Spiel ist übrigens so umfangreich,

das nach der Joystick-Auswahl das restliche Spiel entpackt und über den Speicherbereich der Joystickauswahl geschrieben wird. Daher die kurze Wartezeit und darum ist auch kein Wechsel zurück zur Joystickauswahl möglich.
Ich hoffe wirklich, andere Leser melden sich noch zu der Vielzahl der Fragen.

Hallo Thomas! Danke für Dein Brief! Ich hätte nicht gaglaubt, daß Du antwortest aber danke, weil diese Geste hat mir sehr gefallen. Meine Schreibmaschine sagte "kaput", deswegen schreibe ich alles mit meiner TeleTextPRG und ich hoffe, daß es Dir so ge-fällt, wie mir die Ausgaben von Dir. Aber die Sache, daß mein Folientastatur sehr schlecht geht, die macht mich nervös. Na ja! Ichwerde es überleben...Oh, ja! Danke für die Ausgaben. Die sind sehr cool. Ist es wirklich wahr, daß MORTAL KOMBAT auf ZX auch gemacht wurde, oder ich hab' nur etwas falsch verstanden aber wenn nicht, dann schreib' es mir, wie und wann, usw. ich die Spiel haben kann...Und wie kann ich - von Ungarn - diese Ausgabe am schnellsten wegbestellen. Du hast nach meiner DOS gefragt also was Speccy-DOS ist. Also es ist nur ein DiskInterface, damit kann man PC-Drivers zur ZX passen. Es kann: 3 1/2" und 5 1/4" 83 Track / 17 sector / DS DD max. 4 Drivers pro InterFace und ist sehr schnell. Ein total 48K program kann man in 1-2 sekunden laden; 128K ca. 10-13 sekunden.Oh ja! Will jemand 128K programme? Ich hab' jede menge davon...Aber mein 128K ZX ist auch kaputt. Ich weis nicht warum. Ich hab' auch gute 48K Spiele, wie z.B. FIGHTER BOMBER (vektor) und demos, wie SHOCK (megademo). Ich bin - wie Du siehst - ein Programmierer (mit sehr schlechten grammatik), aber ich beschäftige mich mit cracken auch. Wenn Du gute tips willst, dann werde ich Dir helfen wie ich nur kann. Ich sah', euer MIDNIGHT RESISTANCE! Gestern habe ich aufgebrochen (48K version):
POKE 31760,x lives POKE 36480,0 inf. lives POKE 43548,201 shield
usw.Und ich habe für über 2000 Spiele POKES...Na gut! Ich muß gehen...Tschäß! PoP aus Ungarn

Dadurch das PoP diesmal ein Textfile schickte, konnten wir den Text direkt einlesen. Sein eigenes Textverarbeitungsprogramm scheint aber auch gut zu sein. Wir haben diesen Brief abgedruckt, damit alle nochmal sehen, daß es sich lohnt, PoP, dem einsamen Spectrum-User in Ungarn, zu schreiben. Seine Adresse hier nochmal: Ponyist Peter, Budapest VI.1063, Bajnok u. 1/IIem/15, Ungarn.

Diskussion im Internet

Hier noch eine (nicht ganz ernst zu nehmende) Diskussion aus dem Internet:

Ich hatte im Radio gehört, das die Computer Probleme in der MIR dadurch enstanden sind, daß jemand das ZX81 RAMPACK aus dem Computer gerissen hat. Leider kann ich mich nicht an den DJ erinnern. *Brian Gaff*

Ich habe letzt Nacht darüber nachgedacht. Ich spielte einige russische Spectrum Spiele und sah in den Nachrichten eine Meldung über die letzten Katastrophen auf der MIR. Bedenkt man das viele Russen immer noch den Spectrum benutzen und verbindet das mit dem Alter der Raumstation könnte es wirklich sein, das die eine ZX Anlage dort oben alles steuert. Glücklicherweise haben sie das nicht bei einem Atomkraftwerk gemacht...haben sie doch nicht...oder doch??? *L. Tonks*

Seid nicht so blöd. Wenn die einen Specci hätten, hätte es doch keinen Unfall gegeben. Die haben einen dummen PC dort oben. Im Bezug auf Tschernobyl: Ich weiß aus sicherer Quelle, das der Spectrum 10 Minuten vor der Katastrophe bereits die blinkende Meldung "Bedient den anderen Heben" auf dem Schirm hatte, aber ignoriert wurde. *Damien Burke*

Ich hätte nie gedacht, das Tschernobyl auf ein RAM-PACK Problem zurückzuführen ist. *James Shaw*

Es ist ein erschreckender Gedanke, weil er wahrscheinlich wahr ist. *Sam*

NEWS IN KÜRZE

Emulatoren für Spectrum gibt es haufenweise, speziell auf dem PC (kein Wunder, das schlechtere versucht immer, das bessere nachzumachen). Aus Russland kommt jetzt auch einer namens X128, der aber auch SCORPION und PENTAGON emuliert. Ob er wirklich gut funktioniert, weiß ich nicht, aber er kann auf jeden Fall BETADISK lesen.

Ende für Impact? Gerüchten zufolge soll Paul Howard, Betreiber von IMPACT SOFTWARE, sich vom Spectum gelöst und zum PC übergegangen sein. LCD der durch sein Discmagazin SCENE+ im engen Kontakt zu Howard steht, hat dies noch nicht bestätigt.

ALCHEMIST hat jetzt auch einen Service für Z88 User gestartet. In Folge dessen wird in Alchnews eine regelmäßige Z88-Rubrik eingeführt. Dieser Artikel ist auch getrennt von Alchnews auf Papier ausgedruckt von Alchemist erhältlich.

Microsoft investiert: Bill Gates, der reichste Geschäftsmann der Welt, hat unlängst 150 Millionen DM in Cambridge investiert, um dort ein Zentrum zu schaffen das innovative neue Technologien schafft. Scheinbar scheint es dem Microsoft-Boss entgangen zu sein, das dort bereits die beste Erfindung des Jahrhunderts gelang: In Cambridge wurde einst der Spectrum gebaut! Hat Bill Gates mit seinen Millionen vielleicht die Fertigstellung des Spectrum +4 und damit den Untergang der PC und Microsoft Welt provoziert?

ENLIGHT 97 ausgefallen: Die ENLIGHT 97 Demoparty in Petersburg fand dieses Jahr nicht statt. Es gab wohl Probleme mit dem Veranstaltungsort. Irgendwie haben sich die Coder aber trotzdem getroffen und die Gewinner gekürt. Die Besten Spectrum-Demos:
Platz 1: BINARY LOVE von Digital Reality; Platz 2: "?" von Progress; Platz 3: Eye Ache 2 von den CodeBusters

Neue Software! Neben vielen weiteren Spielen wie Doom und Lemmings 2 soll nun auch UFO-ENEMY UNKNOWN in Russland fertiggestellt worden sein. Man darf gespannt sein, wann das Game zu uns kommt.

Alchnews nur noch 3 mal Bei Alchemist wird darüber nachgedacht, Alchnews, das bekannte Discmagazin, nur noch 3 x im Jahr (statt bisher vierteljährlich) erscheinen zu lassen. Grund ist mal wieder mangelnde Zeit, was bei uns auf viel Verständnis stößt. Schließlich enthält eine Ausgabe von Alchnews etwas soviel Text wie die SUC-SESSION im ganzen Jahr (wobei sicherlich nicht jeder Artikel interessant ist, wie z.B. der Davis-Sherwood Krieg bewies).

SINCLAIR ARCHEOLOGY heißt ein neues Buch von Enrico Tedeschi, das in einem professionellen Buchverlag erschienen ist und weltweit für Aufsehen sorgte. Dieses Buch enthält die Geschichte aller Sinclair-Geräte und ist mit vielen Bildern illustriert. Es kostet etwa 30,00 DM bei Enrico Tedeschi, 54 Easthill Drive, Brighton, BN41 2FD, Great Britain.

GIANA SISTERS Das Game "Giana Sisters" gilt als eines der meistgesuchten Spectrum-Spiele. Tatsache ist aber, das dieses Spiel nie in die Verkaufsregale gelangte, weil Nintendo wegen der Ähnlichkeit zu Super Mario eine einstweilige Verfügung erreichte. Diese Verfügung kam zu spät für die AMIGA und all die anderen Versionen, aber rechtzeitig um leider die Specci-Spiel-Produktion zu stoppen. Da es sich aber um ein deutsches Softwarehaus (Rainbow Arts) handelte, ist es vorstellbar, das sich eine Version in Hackerkreisen befindet.

Festplatten-Controller
Genaues weiß man nicht, aber es gibt Gerüchte um ein neues Harddisk-Interface aus England. Das ganze soll SAM-ähnlich aufgebaut sein, d.h. man sorgt selber für eine Festplatte, kann aber beim Hersteller das Interface dazu kaufen. Aber auch diesmal ist noch kein Betriebssystem entwickelt worden, es heißt also erst mal: Abwarten.

NEWS IN KÜRZE

DISCDOS: Neue Version Das +3 Programm "DISCDOS" hatte in seiner alten Version noch einige Schwierigkeiten, die dann auftraten, wenn ein User ohne +3 eine auf DISCDOS kopierte +D Diskette zu laden versuchte. Bei der neuesten Version des Programms (V1.372) ist dieser Fehler behoben.

Der Krieg geht weiter Ex-Your Sinclair-Redakteur Stuart Cambell griff im Britischen Teletext die Amiga-User an, die "unfähig sind eine Freundin zu finden". Tja, der Krieg der Systeme geht wohl weiter. Wenigstens geht der Spectrum dabei nicht unter und bleibt in den Schlagzeilen.

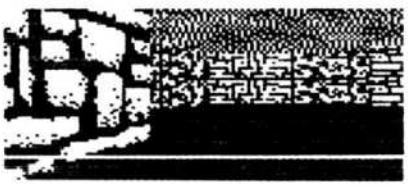
Alchemist Research ist nun auch im Internet. Die Adresse:
http://www.fortunecity.com/roswell/communion/5/rbenson.html

Firma klaut Namen Eine Firma namens CRYSTAL versucht sich gerade am Spectrum. Sie wollten die Rechte am Magazin "ZX Files" (welche sie nicht bekamen) und auch einige Programmrechte aufkaufen (wobei die Rechte aber bereits an Alchemist übergegangen waren). Trotzdem gaben sie vor, bereits die Rechte an "ZX Files" zu besitzen. Es handelt sich wohl um eine holländische Gruppe, mehr ist noch nicht bekannt. Vor irgendwelchen Abmachungen mit dieser Gruppe wird aber vorerst gewarnt.

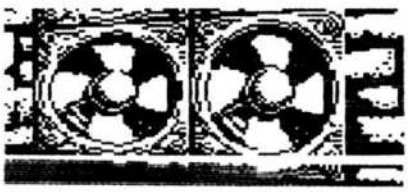
Zenobi gibt auf Der völlig Wegfall sämtlicher Hemmungen gegenüber der Weitergabe von Programmen (Raubkopieren) und die Globalisierung dessen im Internet hat den englischen Softwarevertrieb "ZENOBI" wohl zur Aufgabe getrieben. Bis zuletzt hatte ZENOBI noch ständig Neuheiten im Adventurebereich auf den Markt gebracht, aber damit soll jetzt Schluß sein. 3 Neue Adventures, die ZENOBI von verschiedenen Autoren für den Vertrieb angeboten wurden, werden nicht in das Programm aufgenommen. Ein Brief von unserer Seite, mit der angebotenen Aussicht durch den Vertrieb der Programme durch uns doch noch etwas mehr Umsatz zu erreichen ist unterwegs.

EXKLUSIV PREVIEW:
CITADEL
von Digital Reality

Was gibt es nicht alles für Spiele, in denen 3D Schieß- und Töte-Action aufkommt. REBEL ASSAULT, DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM...aber alles sind PC oder zumindes AMIGA Spiele. Auf dem Spectrum durften wir bisher auch schon einiges sehen. DOOM-DEMO, DOOM PREVIEW und jetzt kommt das CITADEL-PREVIEW.
Auf einen bekannten Namen hat man diesmal verzichtet, aber das Gameplay bleibt. Recht schnell kann man wie schon zuvor durch die Gänge eilen und den Ausgang finden. Unterschied zur DOOM-Preview ist aber, das hier bereits animierte Grafik vorkommt, z.B. in Form von Ventilatoren.
Der Sound ist gut, das Spiel wie gesagt schnell. Aber eines fehlt noch und das ist das wichtigste: Es ist nichts worauf man ballern könnte. Tja, die Gegner fehlen noch und darum ist CITADEL auch nur eine PREVIEW. Vielleicht kommt ja endlich mal ein Spiel heraus nach diesen ganzen Previews. Schließlich wollen wir nicht immer nur sehen, wie es sein könnte.
te



Animierte Grafik und toller Sound. WOW!



BACK TO BASIC

Teil 1

aus dem englischen von David Gwyer
Übersetzt von Stefan Ballerstaller

Willkommen zu diesem ersten Fortsetzungsartikel über Programmieren in BASIC für den ZX Spectrum. Diese Reihe wird von nun an jeden Monat erscheinen, um euch zu zeigen, wie ihr euren Computer in den Griff kriegt und ist für Normalsterbliche gedacht, die noch keine Programmierzauberer sind. Lest weiter...

BASIC steht für "Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code" und ist eine Hoch-Programmiersprache. Das heißt, daß bevor der Computer BASIC-Befehle ausführen kann, er sie zuerst in Maschinencode umwandeln muß, d.h. in ein Format, das der Computer versteht. Dieser Übersetzungsprozeß verbraucht wertvolle Zeit des Prozessors. Daher ist BASIC zum Schreiben von arcadeartigen Spielen ungeeignet, da es nie annähernd so schnell ist. Aber dazu wurde es ja auch nicht erfunden. In BASIC zu programmieren ist auf dem ZX Spectrum recht einfach (ehrlich!) und mit etwas Übung solltet ihr schnell den Bogen raus haben. Ich gehe mal davon aus, daß ihr nur wenig oder gar keine Ahnung vom Programmieren habt, weshalb die Fortgeschrittenen geduldig sein müssen. Ich verspreche, daß in den kommenden Monaten für jeden etwas dabei sein wird. Alles, was ihr braucht, ist ein eingeschalteter ZX Spectrum, so daß ihr die Beispiele selber ausprobieren könnt, wie sie im Lauf des Lehrgangs vorkommen. Und bitte seid so frei und experimentiert beim Lernen durch andere Befehle, wie sie euch einfallen. Nur so werdet ihr selber das Programmieren lernen. Ebenso solltet ihr die Tastatur bedienen können und die verschiedenen Befehle eintippen können. Wenn ihr nicht sicher seid, rate ich euch, in eurem Handbuch das entsprechende Kapitel zu lesen, bevor ihr hier weitermacht.
Warum ist BASIC also so einfach, werdet ihr fragen. Nun, einer der Hauptvorteile ist, daß die meisten Befehle direkt der englischen Sprache entnommen und verstanden werden können, wenn man nie zuvor mit Computern zu tun gehabt hat. So druckt z.B der Befehl PRINT etwas aus. Er stellt etwas auf dem Bildschirm dar, alles, was man in Anführungsstrichen dahintersetzt. Hier ein Beispiel:

```
PRINT "Hallo, wie geht's"
```

Tippt einfach genau das ein, was ihr seht, drückt Enter und schon werdet ihr wundersamerweise von einer Computerbotschaft gegrüßt, die sich so sehr um euch sorgt. Nun gestehe ich ja, daß dies wenig aufregend ist, aber wenn man es richtig und zusammendhängend in einem Programm zusammen mit anderen Befehlen verwendet, können einzelne Befehle wie PRINT sich als sehr nützlich erweisen. Untersuchen wir den PRINT-Befehl ein wenig genauer. Gerade haben wir gesehen, daß wir damit Buchstaben auf dem Bildschirm darstellen können. Auch haben wir gelernt, daß Enter benutzt werden muß, damit der Computer den eben eingegebenen Befehl ausführt. Von nun an werde ich Enter in diesem Lehrgang jedesmal weglassen, wenn ein Befehl ausgeführt werden soll, da ich davon ausgehe, daß ihr es am Ende jeder Zeile automatisch drückt. Der Befehl PRINT kann auch Zahlen und Arithmetik behandeln. Versucht folgendes:

```
PRINT 6
PRINT 3+5
```

Auf dem Bildschirm seht ihr die Zahl 6 und direkt darunter das Ergebnis aus 3+5, also 8. Nun tippt ein:

```
PRINT "3+5"
```

Kam dasselbe Ergebnis? Wenn ihr die Anführungsstrische weglasst, behandelt der Computer Zahlen mathematisch. Doch alles innerhalb von Anführungsstrichen wird einfach als Abfolge von Zeichen gesehen und der Computer kümmert sich nicht um ihren Inhalt. Ihr könnt das natürlich kombinieren, so z.B.:

```
PRINT "3+5";3+5
```

Dies erstellt eine doch sinnvollere Anzeige. Anstatt nur das Ergebnis einer Rechnung zu sehen, können wir so auch dazuschreiben, wie diese lautet. Beachtet, daß wenn ihr die Zahlenwerte in den Anführungsstrichen

wird einfach als Abfolge von Zeichen gesehen und der Computer kümmert sich nicht um ihren Inhalt. Ihr könnt das natürlich kombinieren, so z.B.:

```
PRINT "3+5";3+5
```

Dies erstellt eine doch sinnvollere Anzeige. Anstatt nur das Ergebnis einer Rechnung zu sehen, können wir so auch dazuschreiben, wie diese lautet. Beachtet, daß wenn ihr die Zahlenwerte in den Anführungsstrichen ändert, sich das Ergebnis natürlich nicht ändert, da diese mit der eigentlichen Rechnung gar nichts zu tun haben. In obigem Beispiel habe ich einen Strichpunkt verwendet, um die beiden Typen von Zeichen zu trennen. Dies muß sein, denn sonst wird der Computer den Befehl nicht annehmen und ganz verwirrt sein. Ihr hättet auch ein Komma stattdessen einsetzen können, versucht es und seht den Unterschied. Bei einem Komma, das die verschiedenen Zeichentypen auseinanderhält, werden 14 Leerräume dazwischen erscheinen, eine Art Tabulator-Effekt, wenn ihr so wollt. Beim Strichpunkt aber werden keine Leerräume stehen. Versucht nun folgende andere Rechenbeispiele:

```
PRINT 3-2
PRINT 8/4
PRINT 12*2
```

Das * steht als Multiplikationszeichen statt des x, um Verwirrung zu vermeiden; und / wird als Geteilt-Zeichen verwendet. Experimentiert doch mit verschiedenen Kombinationen von Zahlen und Rechnungen. Bedenkt, daß negative und Dezimalzahlen absolut zulässig sind. Benutzt das Zeichen für den Punkt eines Satzes als Dezimalpunkt. Rechnungen auf dem ZX Spectrum werden nicht immer in der erwarteten Reihenfolge durchgeführt. Versucht folgendes Beispiel und sagt das Ergebnis vorher, ehe ihr Enter drückt:

```
PRINT 4+2*5
```

Es sei euch vergeben, wenn ihr denkt, daß der Computer 4 und 2 zusammenzählt, 6 rausbringt und sie dann mit 5 multipliziert, was 30 ergäbe; doch ist dies nicht der Fall. Multiplizieren und Dividieren wird vor Additionen und Subtraktionen ausgeführt (Punkt vor Strich als alte Matheregel). Also wird in obigem Beispiel 2 mit 5 multipliziert, was 10 ergibt und dann 4 dazugezählt und man bekommt 14. Um Verwirrung zu vermeiden, ist es einfacher, Klammern zu setzen, wenn man mehr als eine Berechnung auf einmal vorhat. Zunächst wird der Inhalt einer jeden Klammer untersucht und dann als einzelne Zahl wiedergegeben. Also ließe sich letzteres Beispiel umschreiben in:

```
PRINT (4+2)*5
```

Der Computer berechnet 4+2, erhält 6, und multipliziert dies mit 5, was 30 ergibt; und alle sind froh.

Bis jetzt sind alle Zeichen, die ihr auf den Bildschirm geschrieben habt wieder verlorengegangen, sobald Enter gedrückt wurde. Anders gesagt hat der Computer sie wieder vergessen. Es ist dies wenig hilfreich, da im Lauf des Programmierens viele Zahlen und ganze Buchstabenfolgen zusammengehalten werden sollen. Wenn sich der Computer alle behalten soll, so daß wir sie später wieder hernehmen können, dann müssen wir dafür Speicherplatz festlegen. Stellt euch den Speicher des Computer als eine Reihe von Behältern vor, welche je verschiedene Informationsteile aufnehmen können, seien es Zahlen, Wörter etc. Jeder dieser Behälter, besser bekannt als Variablen, hat einen Namen, sodaß ihr die Information leichter zurückholen könnt. Der Befehl, mit dem Informationen in einer Variablen gespeichert werden, heißt LET. Sagen wir mal, ihr wolltet euch an zwei Dinge erinnern, euer Alter und eure Telefonnummer. So könntet ihr es angehen:

```
LET Alter=23
LET Telefon=687972
```

Dann muß man nur den PRINT-Befehl wie folgt benutzen, um die Information auf dem Bildschirm darzustellen:

```
PRINT Alter,Telefon
```

Ihr habt auch schon gelernt, daß der Computer mit Zahlen rechnen kann. Versucht die Zahlen mit Variablen auszutauschen (nachdem ihr die Variablen benannt habt). LET kann mit Zahlen und Variablen rechnen:

```
LET a=6+1
LET hats=a+65
LET x=(a*5)-3
```

Anstatt wie bei PRINT das Ergebnis auf dem Bildschirm auszugeben, wird dieses jetzt in einer Variablen

gespeichert und kann später verwendet werden.
Manche werden es schon vermutet haben, man kann auch Zeichen und Zahlen gemischt auf dem Bildschirm ausgeben:

```
PRINT "Dein Alter ist ";Alter
```

Vergeßt nicht, daß der Computer nur dann eine Zahl angeben kann, wenn die Variable "Alter" auch ein Wert zugeordnet wurde (es sollte immer noch 23 sein, wie in einem obigen Beispiel definiert).
Natürlich kann der Computer viel mehr als nur Zahlen und Namen merken. Er kann ganze Buchstabenketten speichern. Um dem Computer den Unterschied zwischen einer Variablen die Zahlen speichert und einer die Zeichen speichert klar zu machen, wird das Dollarzeichen ($), genannt STRING verwendet. Nehmen wir mal an, ihr wollt, daß sich euer geliebter Computer seinen Namen merkt, so könnte das wie folgt aussehen:

```
LET a$="Ich bin ein ZX Spectrum"
```

Beachtet, daß die Zahlenvariable nur aus einem Buchstaben bestehen darf (plus das Dollarzeichen), im Gegensatz zu Nummern-Variablen, die viel länger sein dürfen (aber kein Leerzeichen dazwischen). Nun können wir die Variable ausgeben mit:

```
PRINT a$
```

Auf dem Bildschirm sollte jetzt der Schriftzug erscheinen, den wir zuvor unter a$ gespeichert haben. Die Variable wird solange gespeichert bleiben, solange nicht etwas anderes unter a$ gespeichert, der Computer ausgeschaltet oder einer der BASIC-Befehle CLEAR oder NEW verwendet wird.
Es gibt noch andere Wege, etwas im Computer zu speichern, ohne den LET-Befehl. Einer davon ist der INPUT-Befehl. Wird dieser Befehl benutzt, wartet der Computer erst auf eine Eingabe auf der Tastatur. Tippt folgendes:

```
INPUT Alter
```

Jetzt wartet der Computer auf die Eingabe von Zahlen und die Enter-Taste. Der Variablen "Alter" wird dann dieser eingegebene Wert zugewiesen. Um diese neue Eingabe anzusehen, schreibt:

```
PRINT Alter
```

OK. Jetzt kombinieren wir die drei Befehle PRINT, LET und INPUT in einem kleinen Programm. Drückt ENTER nach jeder Zeile:

```
LET a$="Wie alt bist Du? "
LET b$="Dein Alter ist "
INPUT (a$);Alter: PRINT b$;Alter
```

Bei diesem Beispiel ist einiges zu beachten. Es ist möglich, mehr als einen Befehl in einer Zeile zu verwenden, solange die Befehle durch einen Doppelpunkt getrennt werden. Es gibt ein Limit bei der Anzahl der verwendbaren Befehle pro Zeile bevor die ENTER-Taste gedrückt wird. Der Computer zeigt euch, wann ihr diese Grenze erreicht habt, indem er einen summenden Ton von sich gibt und euch nichts mehr per Tastatur eingeben läßt. Versucht es und seht selbst. Beginnt eine neue Zeile und haltet irgendeine Taste gedrückt, bis ihr den Summton hört. Das andere, was in unserem Programm beachtet werden muß:
INPUT (a$);Alter ist dasselbe wie: INPUT "Wie alt bist Du? ";Alter. Dies wäre nützlich, wenn ihr diese Frage sehr oft im Laufe des Programms fragen müßtet. Bis jetzt haben wir dem Computer nur Befehle gegeben, die er ausführt, sobald Enter gedrückt wird, was man übrigens 'Direktmodus' nennt. Das ist für kurze Programme in Ordnung und obwohl wir mehr als einen Befehl je Programmzeile haben können, gibt es nur wenige Anwendungen, für die diese Methode praktisch ist. Sinnvoll wäre es, jede Programmzeile durch eine Zahl wiederfinden zu können, sodaß sie im Computerspeicher auf Abruf ausgeführt werden kann, wann immer wir wollen. Und Schock !Huch! Genau das können wir tun. Tippt euren Befehl wie normal ein, aber mit einer Zahl davor (angenommen werden 1 bis 9999). Für gewöhnlich hat die erste Zeile eine 10 und in Zehnerschritten wird dann durchnumeriert. Dies erlaubt euch, Programmzeilen einzufügen oder, falls nötig, euer Programm zu ändern. Denkt mal einen Moment über die Reihe von Befehlen nach, die wir im letzten Beispiel eingegeben haben. Wenn wir diesselbe Befehlsreihe wiederholen wollen, müßten wir sie jedes Mal wiederholen. Ein Programm

umgeht diese Notwendigkeit. Tippt folgendes Programm ein:

```
10 LET a$="Wie alt bist Du? "
20 LET b$="Dein Alter ist "
30 INPUT (a$);Alter
40 PRINT b$;Alter
```

Beachtet, daß keine Leerräume eingesetzt werden müssen, außer innerhalb von Anführungsstrichen, da der Computer sie für uns macht (im 48k Modus). Jede neu eingegebene Zeile wird auf dem Bildschirm erscheinen und ihr dürftet einen nach rechts zeigenden Pfeil bemerkt haben. Er zeigt an, welche Zeile zuletzt eingegeben wurde. Das soeben eingetippte Programm wird vom Computer erst ausgeführt, wenn wir ihn dazu veranlassen. Dies geschieht mit dem Befehl RUN. Tippt RUN im 'Direktmodus' (d.h. ohne Zeilennummer) und das Programm wird genau wie vorher funktionieren, doch wenn es dieses Mal beendet ist, können wir es nochmal RUNen oder es ändern, falls wir wollen, aber ohne nochmal alle Programmzeilen neu schreiben zu müssen. Um eure Programmzeilen wieder zu sehen, drückt Enter oder tippt:

```
LIST
```

im 'Direktmodus'. Dieser Befehl bewirkt eine Anzeige des laufenden Programms im Speicher auf dem Bildschirm. Wenn ihr das Programm nicht mehr braucht, könnt ihr es mit dem Befehl NEW löschen. Er beseitigt das im Computerspeicher stehende Programm, inklusive all unserer Variablen, und liefert euch einen sauberen Arbeitsbildschirm, wo ihr ein neues Programm eintippen könnt. Um euch dies zu beweisen, tippt doch folgendes Programm ein und seht, was passiert:

```
NEW
LIST
```

Das war's dann für diesen Monat, Leute! Wir haben die gebräuchlisten BASIC-Befehle und Grundregeln behandelt. Ich hoffe, ihr fandet es nützlich und werdet nächsten Monat für mehr wieder hier sein. Ihr solltet mir wirklich schreiben und mir sagen, was ihr von dieser Serie haltet, sowie Verbesserungsvorschläge etc., und welche Probleme ihr hattet. Wenn es der Platz erlaubt, werde ich einige eurer Briefe abdrucken. Auch ein paar Worte zur Aufmunterung wären nett. Bedenkt, daß diese Reihe am besten klappt, wenn ich etwas Echo kriege. Sonst weiß ich ja gar nicht, ob sie überhaupt gelesen wird !!
Macht's gut, bis nächsten Monat, Bye !

Anmerkung: Da David Gwyer nicht mehr zur aktiven Spectrum-Szene gehört, bitten wir eventuelle Anmerkungen an die Redaktion zu schicken.

SUC-SESSION

zum nachbestellen

Normalerweise ist die SUC-SESSION immer ausverkauft. Wir produzieren zwar immer etwas mehr, wie wir Abonnenten haben, aber die gehen dann meist für Probeexemplare drauf. Dennoch sind über die Jahre einige Ausgaben übriggeblieben und wir bieten euch jetzt die Chance, eure Sammlung zu erweitern oder zu vervollständigen:
Folgende Clubhefte sind noch zu haben:
Nr. 07 (135) Juli 1995
Nr. 03 (144) März 1996
Nr. 04 (145) April 1996
Nr. 05 (146) Mai 1996
Nr. 06 (147) Juni 1996
Nr. 07 (148) Juli 1996
Nr. 08 (149) August 1996
Nr. 09 (xxx) September 1996
Nr. 11 (152) November 1996
Nr. 12 (153) Dezember 1996
Nr. 01 (154) Januar 1997
Nr. 02 (155) Februar 1997
Nr. 03 (156) März 1997
Nr. 06 (159) Juni 1997
Nr. 07 (160) Juli 1997
Nr. 08 (161) August 1997
Nr. 09 (162) September 1997

Als Preis gilt folgende Staffelung:

1	Ausgabe	5,00 DM
2-4	Ausgaben je Heft	4,50 DM
5-9	Ausgaben	4,00 DM
ab 10	Ausgaben je Heft	3,00 DM

Die vorhandenen Stückzahlen sind teils recht gering, also schnell bestellen. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Programmtests

Name : Dead or Alive
Hersteller : Grafix Wizards
System : 48k + AY
Preis : ca. 15,00 DM
Bezugsquelle : Grafix Wizards
Erscheinungsdatum : 1996

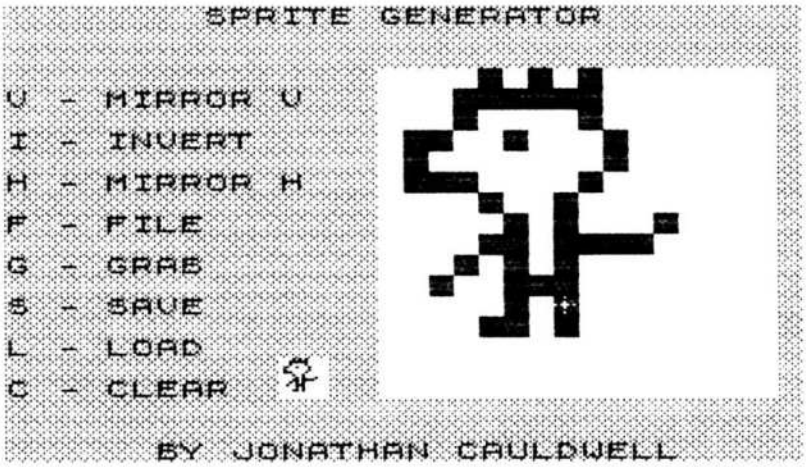
Diese Programm wurde schon vor einiger Zeit in anderen Magazinen vorgestellt, da aber der Author laut eigener Aussage ausgeraubt wurde und ihm sämtliche Originale fehlten, mußte er seine Sammlung erst wieder aufbauen um wieder Vervielfältigungen machen zu können. Daher haben wir erst jetzt Post von ihm erhalten und als erstes wollen wir ein Western-Ballerspiel vorstellen.
Das meiste ist schon gesagt, es handelt sich eben um eine Ballerei, ganz im Stile von Commando, Rambo oder wie diese alten Klassiker alle heißen. Man läuft von unten nach oben durch den Wilden Westen und ballert auf alles was da kommt. Die Gegner sind zwar zahlreich aber recht einfallslos und laufen blindlings in die Schüße hinein. Fallen gibt es trotzdem, z.B. Gangster im Fenster.
Leider kann man weder rückwärts noch seitwärts gehen. Zwar kann man diagonal nach oben laufen, aber die Möglichkeit, zumindest direkt zur Seite zu schießen fehlt einem doch erheblich. Dennoch kann das Spiel durchaus unterhalten und hat einen angenehmen Schwierigkeitsgrad, nicht zu schwer aber trotzdem nicht einfach.
Die Grafik ist gut gelungen, aber vielleicht etwas zu trist. Der Spectrum kann da wesentlich mehr. Auch auf Sound wurde im Spiel verzichtet, nur zu Beginn tönt ein kurzer, netter Begrüßungssound. Ich möchte das Spiel nicht unbedingt jedem empfehlen, auch Ballerspiele gibt es bessere, aber wer mal wieder was neues ballern will, ist gut damit bedient.
te

Name : Unbelievably useful utilities
Hersteller : Grafix Wizards
System : 48k + 128k
Preis : ca. 12,00 DM
Bezugsquelle : Grafix Wizards
Erscheinungsdatum : 1996

Auch diesen Monat testen wir ein Programm der Grafix Wizards. Was sich anhört wie eine Tool-Sammlung einer deutschen Codergruppe sind in Wirklichkeit die Werkzeuge, mit denen die Grafix Wizards auch schon diverse Spiele gefertigt haben. Ich habe mir alle Programme dieser Sammlung angesehen:
AY-TRACKER ist das erste Programm der Kassette und kann nicht verglichen werden mit Soundtracker oder SQ-Tracker. Man hat eine Klaviatur, auf der man die Noten eingibt, die sodann gespeichert werden. Selbstverständlich kann man die Noten editieren oder löschen. Das ganze funktioniert auf mit allen drei Kanälen und ist wirklich ganz einfach. Man kann Tempo, Oktave, Lautstärke und Instrument pro Kanal ändern. Allerdings hat man nur 4 Instrumente, die alle ziemlich ähnlich klingen. Man kann nicht wie bei den anderen

Programmtests

Trackern Patterns schaffen, die man wiederholen kann, man tippt einfach ein und das wird dann auch abgespielt. Der Compiler ist gleich eingebaut, so das man seine Sounds hinterher leicht in eigene Programme einbauen kann.
Die Anleitung ist zwar sehr knapp, das ist aber zu verschmerzen. Insgesamt ein gut gestaltetes Programm, das zwar ideal für Anfänger ist, tolle Demo-Sounds lassen sich damit aber nicht zaubern.
PROTEXT ist ein Texteditor in der untypischen 32 Zeichen Art. D.h. der Editor verwendet den gleichen Zeichensatz wie das Sinclair Basic. PROTEXT wurde nicht dafür entwickelt, Briefe zu schreiben. Dieses Programm soll ein einfaches Format für alle Leute bieten, die Beiträge an Zeitschriften einsenden, welches diese auch leicht einlesen können. Zudem kann es als Grundlage für ein eigenes Tape/Discmagazin verwendet werden, da der Viewer sich einfach bedienen läßt und auch Grafiken einbinden kann, die zuvor auf bestimmte Grafiksymbole definiert wurden.
Das Programm bietet einige Funktionen wie Seite ab/auf, einfügen, Zeile löschen usw. Insgesamt sicherlich für genannte Zwecke ausreichend und auch als Basis für ein Tape/Disc-Magazin geeignet.
PICPAK: Ein Screencompressor ohne jeglichen Luxus. Kein Menü oder sonstiger Schnickschnack. Nach dem laden erscheint die INPUT-Aufforderung nach dem Filenamen des zu komprimierenden Files. Nach dem Laden wird gepackt und man kann abspeichern. Je nach Aufbau des Screens kann man das Bild auf bis zu 90% der normalen Größe packen. Die Packrate ist dabei etwa mit der von anderen Packern vergleichbar, wobei PICPAK auch mehrere Packmethoden testet und die beste auswählt. Was wirklich gut ist an diesem Programm ist der fertige Code, denn man an eine beliebige Adresse setzen kann. Beim Aufruf dieses Codes entpackt sich das Bild auf dem Bildschirm und das so rasend schnell das es wirklich gut verwendbar für Spiele oder Demos ist.



Es ist nicht schwer zu erraten, was SPRITE GENERATOR wohl ist. Nun, dieses Programm ist leicht zu bedienen (Pixel setzen, Pixel entfernen, Cursor Keys) und man kann bis zu 256 Sprites gestalten, die man hinterher auch in einem für eigene Programme verwendbaren Code abspeichern kann. Die Bedienung ist so einfach, das ich in kürzester Zeit ein animiertes Sprite auf dem Bildschirm hatte.
Alle Programme sind für Anfänger-Programmierer durchaus empfehlenswert. Sie sind einfach und verständlich gehalten und man kann in kürzester Zeit Erfolge sehen. Da auch die Grafix Wizards diese Programme für ihre Produkte verwendet haben, ist wohl erwiesen, das daraus nicht nur schlechte Programme entstehen müssen. Es gibt sicherlich im einzelnen schon vergleichbare oder bessere Utilities, aber sicher nicht in einer Compilation. Wer auf Spiele oder Demos programmieren aus ist, sollte sich diese Compilation zulegen. Unterstützung bei der Bestellung kann der Club geben (bei Furcht vor Bestellungen in England). Einfach melden.
te

TIPS & TRICKS

Schon manch einer verzweifelte bei den Textadventures um Balrog. In Behind closed doors geht es jeweils um eine kleine Toilettenhütte in der man feststeckt. Britischer Humor und viel Fantasie ist oft gefragt, um von dort herauszukommen.
Nachdem die Spiele jetzt schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, wird es wohl Zeit, die Lösungen zu veröffentlichen. Wer sich den Spaß erhalten will, sollte die folgenden Zeilen einfach überlesen.
Alle Spiele sind im übrigen immer noch von ZENOBI erhältlich.

BEHIND CLOSED DOORS I
Stand up, pull up pants, examine right wall, take nail, straighten nail, unfold gazzette, read gazzette, slide gazzette under door, insert nail in keyhole, pull gazzette, take key, unlock door.
Lösungen im Kreuzworträtsel: 15 waagrecht ist BALROG, 2 runter ist ROCHDALE.

Zum ausprobieren: JOHN WILSON, MIKE GERRARD, MOLE, WICKET, HOLLY, FRIENDS, ZENOBI, TV, RECORDS, TED, SMART EGG.

Das war doch klar, oder. Nun zu
BEHIND CLOSED DOORS II
Examine door, examine note, pull dagger (2-3 mal), examine garden, examine rhubarb, cut rhubarb, take rhubarb, examine boots, take lace, tie dagger to broom, look up, cut string, take key, drop ball, unlock door.

Zum ausprobieren: kiss frog, burn hedge, unlock door (vor dem Schluß), climb on wall, shit, JOHN, ZENOBI, YS, MIKE, SEAN, RICHARD, KAREN, TV, KEZ, SEX.

Jetzt wird es total langweilig, denn wir lassen euch kein Rätsel, wir lösen auch BEHIND CLOSED DOORS III, die letzte Flucht aus der Toilette:

Vorab gesagt, man kann das Spiel nur komplett lösen, wenn die Katze hereinkommt und auf den Boden pinkelt. Das tut sie nicht immer, darum muß man anfangs eventuell mehrmals starten, bis die Katze kommt.

Zu Beginn also 4 x WAIT um zu sehen ob die Katze kommt, wenn nicht, das Spiel neu starten. Dann: Examine right wall, tug nail, examine door, examine shelf, unfold gazzette, roll gazzette, use gazzette (um den Hammer zu bekommen), get hammer, look up, throw nail at bird (der Vogel hält den Nagel für einen Wurm und läßt dafür ein Streichholz fallen), get match, mark toilet, fart (eine ganz natürliche Sache um die Toilette mit Gas zu füllen), hit cross, hit cross, hit cross, light match, light gas, examine cistern, search dust, dip screwdriver (jetzt braucht man die Katzenpfütze), examine hinges, remove boots, unscrew screws (man verliert den Schraubenzieher), wait (10 x bis eine Maus den Schraubenzieher zurückbringt), pull nightshirts (oder wer will nackt hinausgehen?), unscrew screws, GESCHAFFT!

Man hat nicht viele Fehlversuche, braucht man mehr als 100 Eingaben, kommt der "RATTIGATOR" und frißt einen durch die Toilettenöffnung.

Gefunden im Internet, übersetzt von Thomas Eberle

Demo-Ecke

HalliHallo,
hier ist wieder die Demo-Ecke und wir nähern uns dem Exodus für diese Rubrik. Ab nächstes Jahr wird es keine Demo-Ecke mehr geben, weil wir dann die Demos auf Disk gleich mitliefern. Schade eigentlich, denn mir hat es eigentlich Spaß gemacht.
Nun denn, nicht genug das man mir die Demo-Ecke nimmt, jetzt drängeln sich noch andere hinein. Lothar Ebelshäuser hat 2 Demos angeschaut:

ACOUSTIC DREAMS (Gasman/GB 1997)
bereits getestet
Diese Demo ist eines der wenigen, die mir bisher auf Anhieb gefallen haben und das nicht nur, weil es eine Gasman-Produktion ist.
Aber hier stimmt nun mal einfach alles. Sowohl der Sound als auch die Grafik sind hier einfach spitze. Bei der Musik hat man zehn Titel zur VerfügUng, die man jeweils mit den Cursortasten anwählen kann. ein Equalizerähnliches Gebilde am oberen Bildrand zeigt die Impulsspitzen der einzelnen Titel an. Zusätzlich erfährt man im unteren Bildteil näheres über die einzelnen Titel. Die oben erwähnte Tastenbelegung ist einfach: Q, A, und Ø. Der einzige Nachteil soll natürlich auch nicht verschwiegen werden. Hört man sich die Musik an, gibt es kein zurück mehr ins 1. Bild.
Aber trotz allem. Schauen, hören und genießen. Und wer etwas verrückt ist, wie ich in punkto HIFI-Anlange, sollte sich das ganze mal über seine Anlage anhören. Pink Floyd ist dagegen ein Knabenchor (kleine Übertreibung).

ROBOJOB 3 (Dream Makers & Viator/ GUS)
Diese Demo (ebenfalls aus Scene 16) wurde auf dem russischen Pentagon erstellt. Das Titelbild erinnert mich immer an das Foto der Clubleiter zusammen in Mönchengladbach (Kleiner Scherz!!!).
Auch bei diesem Demo stimmen Sound und Grafik wunderbar überein. Aber was wir bisher aus Russland gesehen haben, war ja eigentlich immer sehr gut. Über den Pfeil kann man sich erklären lassen, wer die einzelnen Personen auf dem Bild sind. Russische Sprachkenntnisse natürlich vorausgesetzt. Auf jeden Fall lohnt sich auch hier der Einsatz einer Stereo-Anlage. Auch hier gilt: einfach mal anschauen und anhören.
Bis zum nächstenmal Lothar

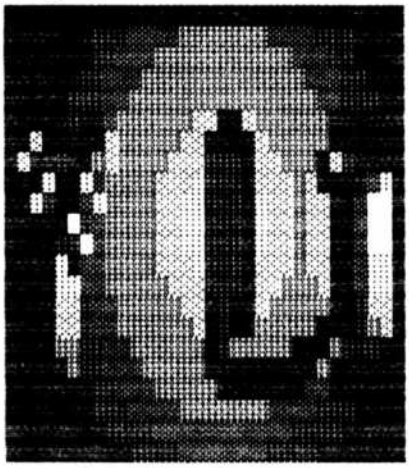
Bis hier hin also Lothars Teil. Sein Scherz wurde in der Redaktion verstanden und gleich Titelbildmäßig umgesetzt. Nun aber auch nochmal zu einer älteren Demo:

MIRACLE DEMO (Technotime)
Ich stellte diese Demo bereits im März vor, allerdings versagte im 2. Teil der Sound (Pentagonmäßig). Nun, eine Gruppe namens "Naughty Crew" konnte diese Demo an den 128k Spectrum anpassen und es hat sich gelohnt.
Die Sample-Sounds im 2. Teil sind wirklich erste Sahne. Man glaubt mindestens einen 16-Bit Rechner vor sich zu haben. Der erste Song ist mir unbekannt, die beiden anderen sind Remixes von "Tears don't lie" und "Living on Video". Einer wie Lothar (HIFI-Tick) muß diese Demo auf jeden Fall haben.

Jetzt aber endlich was neues:
BINARY LOVE (Digital Reality/GUS 1997)

Digital Reality, den Namen dieser Gruppe sollte man sich merken. Es sind nicht nur exellente Spiele-Programmierer, auf auf der Enlight 97, der derzeit wohl besten Spectrum-Demo-Messe haben sie den ersten Preis abgesahnt. BINARY LOVE heißt das Meisterwerk, das den Wettbewerb wohl absolut zu recht gewann. BINARY LOVE ist wohl nicht nur das beste Demo bei der Englight 97, sondern wohl auch Demo des Jahres wenn nicht gar die beste Demo überhaupt. Genug der Lorbeeren, es geht an das beschreiben der Effekte.
Wie es zur Zeit Mode scheint, kann man vor dem Beginn der Demo mit

einem einfachen Textviewer (der sehr schnell ist, den sollte LCD in der SCENE+ verwenden) noch einige Daten zum Demo lesen.
Los geht es dann wie üblich mit einigen Texteinblendungen, super synchronisiert zum Sound. Genauso synchron werden dann die einzelnen Coder mittels einer kleinen Animation (Coder rückt Brille zurecht oder dreht sich) vorgestellt. Es zerspringt der Bildschirm in tausend Teile bevor es zum zweiten Teil geht.



In einem Plasmaartigen Feld, das einem Lichtschein ähnelt, bewegend sich einige Buchstaben durch und plötzlich erscheint das Gesicht eines Außerirdischen. Es wird gezoomt und verformt sich immer schneller. Dann tauchen mehrere Grafiken auf und es wird uns gezeigt, was binäre Liebe ist (Pflanze und Joystick). Der Außerirdische taucht wieder auf und führt uns in die drehende Welt. Nach einem herzzereißenden Aufruf (Stoppt den Terror, verbietet MICROSOFT) starten wir in den dritten Teil, der mit fantastischen, ineinander verschachtelten Vektorgrafiken aufwartet. Muß man gesehen haben, sonst glaubt man es nicht.

Schade ist nur, das diese Demo wieder mal für den Pentagon programmiert wurde und darum manche Parts auf dem 128k nicht so gut aussehen, wie sie eigentlich programmiert wurden.
Was an dieser Demo aber hauptsächlich fasziniert ist die Mischung von Grafik und Musik die einfach super zusammenpasst.

Legend und ich haben uns diese Demo angesehen und waren so fasziniert, das wir gleich dazu motiviert wurden, nach über einem Jahr wieder eine Demo zu coden.

RAVE TIME XTASY (Ironman / GUS 1997)
Legend und ich haben es uns tatsächlich angetan und diese Demo absolut durchgecheckt. Über eine Stunde lang ließen wir Techno Rhytmen über uns ergehen, die uns aber meist nicht vom Hocker rissen.
Die Musik reicht von melodischem DREAM bis zum Hardcore-Rave. Wie gesagt ist die Qualität nicht immer gut, aber teils doch recht gelungen. Sicherlich, es wurde eben auch nicht immer unser Geschmack getroffen, andere müssen nicht zur selben Meinung kommen. Ich fand am beeindruckensten wieviel Songs in den Speccy-Speicher passen. Ich schätze mal um die 30 Song, aber ich konnte sie ehrlich gesagt nicht mehr zählen. Grafisch wird nicht viel geboten, immerhin, ein morphendes Objekt in roter Farbe bewegt sich langsam, aber ansonsten geht es nur um die Musik. Man sollte es sich anhören, es kostet ja nichts.

So, jetzt muß ich aber weitercoden. Ich verrate noch nicht viel, aber wir haben bereits 2 Demos in der Betaversion, sprich der Rahmen steht, aber man muß es noch verfeinern. Eine Demo wird wohl als Beitrag zur Megademo "First Association" an Omega gehen, die andere als separate Demo veöffentlicht. "First Association" soll übrigens im Januar 98 herauskommen, unsere eigene Demo kommt irgendwann wenn wir Zeit haben.

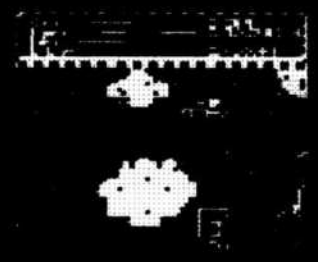
Tschüß

FBI of the Unbelievables

Weihnachten bei SINTECH

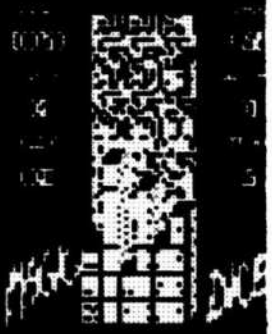
QUADRAX
Labyrinth-Strategie für 2 Spieler 9,00 DM

KLIATBA NOCI
Finde die drei Skelette.
Farbenfrohe Action 9,00 DM



INFERNO
Action-Strategie: Rüstet das Raumschiff mit den richtigen Waffen um die Mission zu erfüllen. 9,00 DM

TANGO & MAGIC DICE
Zwei brilliante Denkspiele. Bring den kleinen Tango nach Hause oder setze bei MAGIC DICE die richtigen Würfel aufeinander. 9,00 DM



...und viele Programme mehr:
COLOUR DRAW: Multicolour-Malprogramm 20,00 DM
ATOMIX: Bekanntes Molekül-Schiebespiel 8,00 DM
PROMETHEUS: 128+48k Assembler 40,00 DM
SQ-Tracker: Der beste Weg für AY-Sounds 25,00 DM
wir haben über 1.000 Titel in einem umfangreichen Katalo

SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Tel./Fax: 0711/775033, e-mail: sintech@online.de
Distributor UK: Trading Post, Viktoria Road, Shinal,